# ESCAPE

Stichting Atari Gebruikers

## INLEIDING

Dit is de eerste "ESCAPE". Het ziet er waarschijnlijk nog wat dunnetjes uit, maar we zullen, met jullie hulp, de komende tijd wel wat groeien.
Met dit artikel wensen wij alle leden, voorzover wij dit niet gedaan hebben, een hartelijk welkom bij de club. Laten we er wat moois van maken, er is animo genoeg.

Het belangrijkste eerst. Hoe ziet de gebruikersgroep eruit en wat biedt ons de toekomst? Wij bestaan pas vanaf maart 1984, en sinds augustus zijn we eigenlijk pas actief leden gaan werven. Momenteel, terwijl wij dit schrijven zijn er ongeveer 600 leden, doch verwacht wordt dat dit binnen zes maanden wel tot de 1200 zal oplopen. Niet alleen omdat er zoveel Atari bezitters zijn maar ook omdat ATARI Benelux BV de gebruikers faciliteiten (help lijn en club) heeft moeten opdoeken, zodat er velen onder ons af en toe flink met de handen in het haar zitten.

In de afgelopen maanden zijn er enkele fundamentele wijzigingen aangebracht op organisatorisch en bestuurlijk niveau binnen de club.
Als eerste en waarschijnlijk belangrijkste, moeten we mededelen dat we als gebruikersgroep niet meer verbonden zijn aan de HCC. Dit zal voor de meeste leden geen verschil maken, maar voor hen, die HCC-lid zijn wel.
Er is nog steeds een HCC gebruikers groep, onder leiding van De heer N. Oosterbaan. Men kan natuurlijk gelijktijdig lid van de HCC en van de SAG zijn). Zij die lid zijn van de HCC en besluiten om bij onze club te blijven zullen dan net als iedereen een jaarlijks bedrag moeten gaan betalen om van onze diensten gebruik te maken, en ons blad te ontvangen. Als wij van HCC leden geen betaling ontvangen, nemen wij aan dat ze zich niet bij ons willen aansluiten.
We hebben ons teruggetrokken uit de HCC, omdat we vonden dat de meeste leden geen voordeel verkrijgen door HCC lid te zijn.
Het HCC-lidmaatschap is duurder, met als voordeel dat men maandelijks het HCC blad ontvangt doch het is algemeen bekend dat hier niet veel over de Atari heeft ingestaan.Verder is het blad te technisch georienteerd voor de meeste mensen. Er zijn meer gebruikersgroepen die zich van de HCC afkeren.
Iedereen heeft natuurlijk het recht om lid te worden van de club (ook weer op een uitzondering na, maar zie daarvoor het artikel "Copieren").
Een direct resultaat van een en ander is, dat er een gedeeltelijk nieuw bestuur is gekomen. C.Jansen treedt als voorzitter op, terwijl R.Ferwerda Secretaris blijft. R.Pesik wordt Penningmeester en zal ook de ledenadministratie gaan voeren.
Nu wij geen onderdeel van de HCC zijn, hebben wij voor de organisatorische vorm een stichting gekozen. Wij moeten een bepaalde identiteit aannemen, en dit leek ons de geschikste. Officieel heten wij nu dan ook "Stichting Atari

Gebruikers", of SAG in het kort. Iedereen die zijn jaarlijkse bijdrage betaalt heet voortaan donateur.

Even in het kort de plannen van de SAG. ESCAPE zal ongeveer elke twee maanden gaan verschijnen, totdat er genoeg vrijwilligers, genoeg kopy en genoeg geld is om het een maandelijks blad te maken. In dit blad zullen diverse onderwerpen aan de orde komen.
Binnenkort gaan wij beginnen met het aanbieden van software en waarschijnlijk ook hardware binnen de club. Wij hopen dat we dit voor een aantrekkelijke prijs kunnen doen. Meer hierover in het volgend blad.
De regio Amsterdam heeft momenteel genoeg leden om een plaatselijke bijeenkomst te kunnen organiseren. Gaarne zien wij naar iemand uit die de organisatie op zich zou willen nemen. Let wel op, het is meer werk dan je denkt. Binnenkort zullen ook de regio's Den Haag/Leiden en Rotterdam groot genoeg zijn om plaatselijk wat op te zetten, terwijl de regio Oldenzaal/Enschede zich ook aan het roeren is.

De HELP lijn is een groot succes, doch levert nog wel een aantal problemen op. Wij verzoeken iedereen, dan pas op te bellen wanneer U alles heeft geprobeerd. Dit, omdat de lijn practisch de gehele dag roodgloeiend staat. Verderop in het blad staat het nieuwe tijdsrooster voor de HELP lijn. Wilt U alstublieft alleen die mensen bellen die op die tijd beschikbaar zijn.

De bibliotheek zal binnenkort uitgebreid worden met o.a. een utility cassette (gebruikers programma's). Ook zullen de programma's binnen afzienbare tijd op disk te krijgen zijn, en kunnen nu reeds besteld worden. De prijs is hetzelfde als die van de cassettes.
Er zijn wat problemen geweest met het vermenigvuldigen van de cassettes, maar die zijn nu opgelost. Resultaat hiervan is dat we de prijs hebben kunnen verlagen tot f.15,- per cassette.
Wij verzoeken iedereen, voor zover U dit nog niet gedaan heeft, hun enqueteformulier cq aanmeldings formulier terug te sturen. Zonder deze gegevens kunnen wij u niet in de ledenadministratie zetten, en of bestaat de kans dat we een verkeerd adres of andere verkeerde gegevens van u hebben.
We zijn bezig om een mondelinge cursus BASIC te gaan geven. Ook hierover meer in het volgende blad.

BELANGRIJK

We gaan op 16 februari een landelijke bijeenkomst organiseren in Utrecht. Het is vrijwel zeker dat deze bijeenkomst in het CSB gebouw in Utrecht plaats zal vinden. Dit gebouw bevind zich aan de Kromme Nieuwe Gracht 39, en is met auto trein en/of bus goed te bereiken. Atari Benelux zal vertegenwoordigt zijn, evenals enkele winkeliers die soft en hardware aanbiedingen zullen hebben. Entree kosten bedragen Fl 2,50 voor leden en Fl 5,= voor niet leden. Omdat we nog niet 100% zeker weten dat dit allemaal door gaat, zal er in de

Telegraaf van 9 februari onder de afdeling "Computers" meer definitieve informatie staan. De heer Oosterbaan vertelde mij dat de HCC Atari gg voorneemt om op dezelfde datum en plaats een vergadering te houden. U kunt de volgende telefoon nummers bellen voor informatie :080-448682 en 020-824137. Houd in ieder geval deze dag vast vrij. Ik hoop dat U ESCAPE met plezier doorleest, en er wat kunt opsteken. Alle reacties, goed of slecht zijn welkom, zolang ze maar gefundeerd zijn. Tot over twee maanden.

C. Jansen

==========

CONTRIBUTIE

Iedereen die op een of andere manier bij onze gebruikersgroep terecht is gekomen krijgt dit blad van ons toegestuurd. Leden die hun contributie (fl.20,- p.j.) nog niet voldaan hebben krijgen de volgende uitgave niet toegestuurd. Dit geld uiteraard ook voor HCC leden. Wie wel lid wil worden dient de 20 gulden onmiddelijk over te maken op onderstaande rekening. Daarbij komt dat op 1 februari de contributie omhoog zal gaan naar fl 30,=. Diegene die na 1 februari betaalt zal 30 gulden verschuldigt zijn.

BELANGRIJK

In enkele informatie brieven die wij gestuurd hebben staat de verkeerde bankinformatie. Hieronder volgen de correcte gegevens:

AMRO Bank, Keizer Karelplein, Nijmegen,
Rekening No 45.04.28.826.
t.n.v.Stichting Atari Gebruikers.
Postgiro nummer van de bank is 848700.

COPY VOOR NIEUWSBRIEF

Iedereen heeft ons enquete formulier gekregen. Hierin word ondermeer gevraagd of U op de een of andere manier een bijdrage aan ons blad kan leveren (in de vorm van artikels en dergelijke). Veel mensen hebben hier met Ja op geantwoord, maar tot op heden hebben wij nog niets gezien. Aan alle leden vragen wij dan nogmaals met spoed berichten, listings, reviews e.d. om in ons blad te kunnen publiceren. Heeft U verder tips omtrent het spelen van een bepaald spel of kaarten die U heeft gemaakt tijdens het spelen van een adventure stuurt U dit dan gerust aan ons op. Als U het programma "Atari Writer" heeft, dan liefst daar op, anders op getypt A4 papier.

Wij moeten daarbij wel vermelden dat alle ingezonden stukken Public Domain worden. D.w.z. dat alle stukken voor iedereen beschikbaar zijn (onder naamvermelding)
Voor zeer proffesionele programma's willen wij eventueel bemiddelen om ze op de markt te krijgen. Deze programma's worden dan uiteraard niet Public Domain gemaakt.

==========

## KORTE MEDEDELINGEN

*Het PNBA te Arnhem geeft sinds kort een schriftelijke cursus BASIC vor de Atari. De cursus die Fl 433,75 kost bestaat uit 3 delen:1 Introductie, 2 programmeren, 3 Alle andere mogelijkheden van de Atari computer. Als U nog geen lid bent van ons, dan wordt U door het PNBA een lidmaatschap aangeboden. Ook ontvangt U het boek "de Mens en de Computer" van Chriet Titulaer, en na het voltooien van de lessen ontvangt U een waardebon voor Fl 50,= voor aankoop van hard en/of software. Inlichtingen bij het PNBA, Postbus 9053, 6800 GS Arnhem.

*Jan Dekker uit Wolvega is op zoek naar zendamateurs die met hun Atari werken, speciaal op RTTY/CW gebied.Tel 05610-5542.

*Betaal uw contributie. 1 Februari gaat hij omhoog.

*Wij danken Radio muller in Oldenzaal voor zijn Atari aktiviteiten.

*In de Users manual van de Atari assembler editor zit een groot aantal fouten. De volgende ESCAPE uitgave zal deze fouten behandelen.

*Op de Atari kun je helaas niet een 2 dimensionale string DIMmen.

*Een RAM test op de 800XL (of 600XL met uitbreiding) zou volgens de handleiding 48 blokjes moeten laten zien. Dit is een fout. Het moeten er maar 40 zijn als BASIC ingeschakelt is. Als de computer aangezet word met OPTION ingedrukt, en men doet een RAM test, dan zouden er 48 blokjes moeten verschijnen.

*Hier had voor fl 2,50 Uw mededeling kunnen staan. Stuur uw opgave van max 25 woorden, incl de betaling naar ons toe.

*Wist U dat je de cassette aan kan zetten door in te typen "POKE 54018,52". Poke de waarde 60 in dat adres, en hij staat weer stil

*Adres 53279 kijkt of een van de functie toetsen is ingedrukt. Als dit geheugen 3 bevat is OPTION ingedrukt, 5 voor SELECT en 6 voor START.

*Rob bishoff wil in de regio amsterdam een machinetaal clubje oprichten. Hij verzoekt iedereen die mee wil doen te bellen. Ook mensen die problemen hebben met m/c kunnen hem bellen. Tel 020-259869

==========

VIDEO SPELLEN..... LEUK ??!!....



## ONTWIKKELINGEN

### VIDITEL

Wanneer U op de Firato in Amsterdam bent geweest, dan is U ongetwijfeld opgevallen dat Atari een Viditel programma heeft. De demonstratie bestond echter alleen maar uit een zwart-wit beeld. De module op de Firato was dan ook nog niet helemaal af. De kant-en-klare versie wordt medio februari 1985 verwacht. De prijs komt tussen de fl.250,- en fl.350,- te liggen. Nog even afwachten voor de Viditel-fans

### BASICODE

Voor de reorganisatie bij Atari waren enkele mensen bezig met het ontwerpen van Basicode. Op het ogenblik is dit project in de ijskast beland. Positieve berichten omtrent de voortzetting van Basicode hebben ons bereikt. Er is een hardware aanpassing voor nodig omdat de programma's over de radio met een snelheid van 300 baud word gestuurd, terwijl de Atari cassette recorder twee maal zo snel is. Het is niet mogelijk om aan te geven wanneer men met het programma op de markt komt. Wij raden U dan ook aan rustig te wachten op nieuwe ontwikkelingen. Wij zullen U in elk geval op de hoogte houden.

### SNELLADER - Voor Data-recorder

Op de Nederlandse markt is nog geen Snellader gesignaleerd voor de XL computers. Er gaan geruchten in omloop dat in Engeland een snellader wordt gebruikt. Tot zover hebben wij nog niet kunnen achterhalen waar deze snellader te krijgen is. Onze pogingen gaan door.

### BUITENLANDSE GEBRUIKERSGROEPEN

De SAG is druk bezig met het leggen van contacten met gebruikersgroepen in Engeland, Duitsland en Amerika. In samenwerking met deze groepen willen wij informatie en kennis uitwisselen en U daarvan mee laten profiteren.

==========

## BOEKEN

Er is veel vraag naar Atari boeken in het Nederlands. Voor zover wij weten zijn er op het ogenblik 3:
Afmattende spelen voor uw Atari - Renko & Edwards - Omikron.
Programmeren met Atari-Basic - Bill Carris - Kluwer.
Ik en mijn Atari - An Walgreen - Wolters-Noordhoff.

Er zullen binnenkort ongetwijfeld meer boeken in het Nederlands verschijnen, doch momenteel is het merendeel van de boeken nog in het Engels.
Een aantal boekwinkels verkopen boeken per postorder, en hebben ook een leuke selectie op Atari gebied. Zij publiceren een catalogus die U op onderstaande adressen kunt bestellen:
boekhandel Coebergh, Gedempte oude gracht 74, Antwoordnummer 62, 2000 VB Haarlem. Tel 023-319198

v/d Broek & Adolfs, De klomp 9, Antwoordnummer 53, 7500 WB Enschede. Tel 053-323371

ALGEMENE BASIC BOEKEN

Koopt U geen Basic boeken die niet duidelijk aangeven dat zij voor de Atari bestemd zijn. Het Atari-Basic verschilt op diverse punten met het standaard Basic, waardoor U onvermijdelijk in problemen komt. Wanneer U al boeken gekocht hebt dan kunt U die beter een tijdje opzij leggen totdat U genoeg kennis heeft vergaard om de programma's aan te passen.

==========

BOEK REVIEW

PROGRAMMEREN MET ATARI-BASIC - Bill Carris - Kluwer Technische boeken

Dit boek geschreven door Bill Carris is het 1e boek, over een Atari-computer, dat in het Nederlands is vertaald. Voor de beginnende programmeur geeft dit boek een eerste blik in het Basic van de computer. Spelenderwijs wordt uitleg gegeven hoe je Basic moet hanteren. De onderwerpen hadden, naar mijn idee, nog uitgebreider behandeld kunnen worden. Dit tekort aan informatie zal na enige tijd waarschijnlijk problemen geven. Dit in de eerste plaats omdat er nog geen vervolg is verschenen, tenzij men geen moeite met Engelse boeken heeft.

Het boek is zeer duidelijk opgezet, wat de leesbaarheid bevordert. Dit komt zeer goed van pas bij het intypen van de programma's. Talrijke illustraties vergezellen de tekst en geven het boek een humoristisch tintje. De gevorderden zullen geen baat bij dit boek hebben, maar het is dan ook bedoeld voor de programmeur die net begint. Het boek wordt bij bijna elke boekhandel verkocht voor een prijs van f.24,95.

IK EN MIJN ATARI - An Walgreen - Wolters Noordhoff

In tegenstelling tot bovengenoemd boek bevat dit nieuwe boek totaal geen illustraties. En dat terwijl het boek voor kinderen is geschreven. Ietwat saai



denkt U misschien, maar het TV-scherm zal de aandacht meer trekken. Tenslotte zie je alles daarop gebeuren. Het feit dat de tekeningen missen versterkt de indruk dat het om een computerboek gaat. Het boek kost rond de f.10,-.

==========

## SOFTWARE REVIEW

ATTACK OF THE MUTANT CAMELS - Cas.??K - Atari

Buitenaardse wezens hebben kamelen tot hun meest gevreesde wapentuig gemaakt. Via allerlei mutaties zijn ze omgebouwd tot wandelende vernietigingsmachines. In een rij van zes komen ze gestaag op het laatste bolwerk van de aardse verdediging af. Het is aan jou om de vijand te bestrijden. Hiervoor heb je een nieuw super-sonic vliegtuig tot je beschikking.

Een razendsnel actiespel met mooie graphics. Voor liefhebbers van The Empire Strikes Back van Parker op de 2600 spelcomputer zeer zeker de moeite waard.

PLANETFALL - Cas.32K - Atari

Liefhebbers van programma's als Koninkrijk van Atari kunnen hun lol op met Planetfall. Jij bent een intergalactische koopman en met je ruimtevrachtschip reis je van stelsel naar stelsel. Je know-how als koopman worden bij dit spel zeer sterk aangesproken, failliet gaan is een kleine moeite. De kunst is om goederen zo voordelig mogelijk in te kopen, om ze daarna in winst om te zetten. Het spel is met meerdere personen gelijk te spelen. Overtroef je tegenstander en kom als millionair uit de bus.

BRUCE LEE - Datasoft - Cas.32K/Disk 40K - Atari

Kruip in de huid van Bruce Lee in dit avonturenspel en vecht voor je leven! Versla de dreigende Sumo-worstelaar en de nooit aflatende Ninja!
Je bent op zoek naar een schat, maar om bij die schat te komen moet je allerlei objecten verzamelen om daarmee geheime doorgangen te openen. Zo knok je je weg van kamer tot kamer. Onderweg stapelen de gevaren zich echter op. Je moet over vuurputten heenspringen, langs muren omhoog klimmen, messen ontwijken en nog veel meer.

Het spel, wat grafisch goed verzorgd is, is met 2 personen te spelen. Je tegenstander kan dan de vorm van de Sumo-worstelaar aannemen. Maar of dit nu zo'n goed idee is????. Een prima spel, en zeker aan te bevelen.

PINBALL CONSTRUCTION SET - Electronic Arts - Disk 48K - Atari

Een disk met zeer veel mogelijkheden, maar het geheel komt terug op de flipperkast. Je kunt je eigen versie opzetten, daarbij gebruikmakend van alle graphische en geluidsmogelijkheden. Met behulp van schaar, verfkwast, hamer en nog veel meer bouw je de meeste geavanceerde kast. Een aantal kant-en-klare spellen worden natuurlijk

bijgeleverd.

MASTERS OF TIME - ARIOLASOFT - Diskette - Atari

De wereld is ontdaan van zijn wetenschap. Het is nu aan U om die wetenschap weer te verzamelen. Geplaatst in een maalstroom van de tijd tracht U die informatie te krijgen waar zo'n enorme behoefte aan is. MAAR PAS OP!! Uw missie wordt belaagd door wachters, die Uw schip proberen te rammen om Uw al nijpende voorraad energie te laten slinken. Niet voorzien van wapens, blijft U geen andere mogelijkheid dan zo snel mogelijk te ontwijken. Snelle reactie en stuurmanskunst zijn een vereiste. Vergaar zo veel mogelijk kennis en spoed dan terug tot de realiteit

Wanneer je voor het eerst de diskette inlaadt, overvallen de geweldige muziek en de sublieme 3-D effecten je direct. De makers hebben hier werkelijk hun beste gegeven. Verder bestaat de mogelijkheid om je eigen kennis aan het spel toe te voegen d.m.v. een Editor. Dit geeft aan het geheel een educatieve richting want behalve het vergaren van gegevens leer je er ook nog wat van.
Het spel is in eerste instantie vrij moeilijk om te spelen, maar na veel oefenen zul je wellicht een MASTER OF TIME worden.

==========

## BUGS

Er zijn een aantal Atari- computers waarmee rare dingen gebeuren, omdat er een foutje in een van de chips zit. De verschijnselen hiervan lopen uiteen, maar kunnen een of meer van de volgende vormen aannemen:
-Bij het programmeren raakt alles vast. De reset knop werkt niet meer, en mocht hij wel werken dan is het programma weg.
-Bij het runnen van een basic spel kan de computer eveneens vastslaan, of het programma begint steeds langzamer te lopen.
-Er verschijnt een balk met tekens onder op het scherm.
-De listing van Uw programma verdwijn ineens, of keert terug alsof het rotzooi is.

Wanneer U Uw computer naar Atari opstuurt word de defecte chip vervangen. Mocht U echter niet in de gelegenheid zijn Uw computer direct te verzenden, dan raden wij U aan al het programeerwerk zo vaak mogelijk te saven, zij het op disk of cassette. Vermijdt ook zoveel mogelijk een teveel aan informatie in een programmaregel. Dus houd de regels kort. U kunt bijvoorbeeld REM-statements weglaten. Een persoon heeft zijn computer weer aan de gang gekregen door er een klap op te geven. We raden dit niet aan, maar....

==========

## ATARITEITEN-RARITEITEN

Wat is Atari nu toch van plan? Heb ik er wel goed aan gedaan om een Atari-computer te kopen? Waar blijft Atari met zijn 2000 programma's? Zult U

zich ongetwijfeld afvragen.
De diverse persberichten lieten een en ander nogal in het ongewisse. Maar na een gesprek met Atari International (Benelux) zijn we wel wat wijzer geworden van de omstandigheden.
Sinds Atari door Warner Brothers is verkocht aan de ex-directeur van Commodore Jack Tramiel zijn er nogal wat transformaties geweest.
Atari ondergaat op het ogenblik een proces van volwassen worden. Onder leiding van de Heer Tramiel wel te verstaan.

De nieuwe directeur verwacht dat door het inkrimpen of geheel stoppen van diverse werkzaamheden, de prijs van de computer aanzienlijk omlaag gebracht kan worden. Dit heeft U ongetwijfeld al gemerkt. De 800XL verkoopt op het ogenblik voor een prijs van fl.499,00. Verdere prijsverlagingen zijn niet uitgesloten.
De HELP-lijn is opgeheven en zal naar alle waarschijnlijkheid niet meer opgezet worden. De kosten voor het in stand van deze dienst werden veel te hoog, alsmede het feit dat het aantal lijnen dat men op dat moment in gebruik had niet voldoende bleek te zijn.
Het magazine was eveneens zo'n geldrovende bezigheid en zodoende aan de kant gezet. Al deze inkrimpingen hebben tot een aantal ontslagen geleid, maar naar wordt verwacht komt Atari wel weer op zijn pootjes terecht.

Die informatie die normaliter via de HELP-lijn gegeven werd, moet nu van de winkelier afkomen. Atari wil daarom voor gerichte informatie direct naar de winkelier zorgen. Dit eventueel zelfs via een Bulletin Board dat de winkeliers met behulp van een computer kunnen opbellen.
Tevens heeft Atari meer gelegenheid om snel met goede software op de markt te komen. Ook worden programma's in de maak, bv. VIDITEL, gewoon afgemaakt en afgeleverd.

Een nauw contact met de gebruiker kon helaas niet voortgezet worden, maar Atari blijft doorgaan.
Hieronder een beknopte weergave van een artikel uit een van de dagbladen.

==========

(uit het Haarlems dagblad 10/12/84)

"Nog meer prijsverlagingen, een geheel nieuwe lijn huiscomputers en een onverwoestbaar vertrouwen in de toekomst. Dat waren zo de belangrijkste mededelingen van Atari-eigenaar Jack Tramiel, die vorige week een bliksem bezoek aan Nederland bracht. Jack Tramiel, oprichter en voormalig eigenaar van Commodore Computers, nam in juli van dit jaar Atari over van Warner Communications. Sinds die tijd heeft hij met Atari een omzet geboekt van 150 miljoen dollar. In 1985 wil hij 1 miljard dollar omzetten. Om dat te bereiken lanceert Atari onder meer begin volgend jaar een geheel nieuwe lijn huiscomputers.
Zo zal Atari haar assortiment uitbreiden met een 16-bit computer en een 32-bit

computer. Bovendien zal er een opvolger komen voor de 800XL computer". (de 600XL word inmiddels niet meer gemaakt RED)......"Wat de 8-bits computers betreft zullen de prijzen gaan varieren van 100 tot 300 dollar. De huidige Atari programmateur zal wel uitwisselbaar zijn met de nieuwe 8-bits computers. Wat de 16 en 32 bit betreft ligt dat anders..."
....."En zoals ik al zie, hoe goedkoper de software, des te beter ik verkoop. Ze gaan hun gang dus maar. Ik heb niets tegen krakers. Jack tramiel wijst alle beweringen dat Atari op de rand van een faillisement zou staan van de hand. We hebben in een half jaar een omzet weten te boeken van 150 miljoen. Daar ben ik trots op."
..."Jack Tramiel ging in januari van dit jaar met pensioen. Hij liet zich voor een fors bedrag uitkopen bij Commodore"......"Op het strand van Sri Lanka zat ik een paar kranten te lezen en realiseerde me toen dat rust niets voor mij was"...
"Toen ik twee maanden later de kans kreeg Atari over te nemen heb ik niet lang geaarzeld. Ik moet zeggen dat het ontzettend leuk is tegen Commodore te knokken....."
"het nieuwe Atari is geen marketing-onderneming meer, maar een technologisch bedrijf, waar mensen technologie kopen. We hebben de productie kosten met 50% weten terug te brengen. Het werd veel te duur gedaan. Nu weet ik ook waarom ik in mijn Commodore tijd zo weinig moeite had Atari van de markt te blazen...."
"In MSX zie ik totaal geen concurrent. De Japanners hebben in de VS nog steeds geen voet aan de grond...."
"Trouwens, ik was laatst in Japan, en hoorde daar van een Sony topman dat zijn bedrijf uit de huis computer markt zal stappen."

Van redactie:De nieuwe Atari modellen worden waarschijnlijk in januari in de VS gepresenteerd. Er komt dus een 800XL (met een ander naampje), een 800XL met 128K, een muziek computer, een portable en een 16 en 32 bit home computer. Ook een 3,5 inch disk drive is waarschijnlijk in de maak. Alle software en hardware zal volgens Atari compatible blijven.

==========

## COPIEREN

Zoals iedereen weet is het verboden om programma's te kopieren die door copyright beschermd zijn. Iedereen weet, de wet ook, dat dit toch gebeurt. Niemand zal ook bij U aankloppen als U een kopietje maakt voor Uzelf, of zelfs af en toe een kopietje maakt om te ruilen. Dat vind Jack Tramiel niet erg, en wij ook niet, zeker omdat de software op Atari gebied nou niet bepaald met wagon ladingen in de winkels liggen (behalve dan bij enkele winkels in de randstad). Wij willen het kopieren natuurlijk niet goed praten of bevorderen.
Er zijn de laatste tijd een aantal klachten binnen gekomen van oa winkeliers, dat hun markt ondermijnd wordt

En dit gebeurt door een aantal mensen in Nederland (wij weten wie ze zijn) die op grote en minder grote schaal software verkopen voor een paar guldens per programma. Mensen kijk uit. Diegene die zich hieraan schuldig maken (en daar horen ook de kopers van die software bij) zullen eerst waarschijnlijk van ons een waarschuwing krijgen. Als dit niet helpt zullen zij uit de club gewezen worden (zonder dat ze hun geld terug krijgen), en men loopt de kans dat we de Stichting bescherming voor de software erbij roepen. En als die optreden, nemen ze wel al uw aparatuur in beslag, inclusief dus de namen van de mensen die bij deze "handelaren" illigale software hebben gekocht.
Dus, als U op kleine of grote schaal verkoopt of koopt, beware......
OP DE LANDLIJKE ONTMOETING OP 16 FEBRUARI ZAL HET NIET TOEGESTAAN ZIJN OM BESCHERMDE PROGRAMMA'S TE COPIEREN. IEDEREEN DIE ZICH HIERAAN SCHULDIG MAAKT ZAL UIT HET LOKAAL VERWIJDERT WORDEN.

==========

## HELP!!

Al het werk dat de club doet, word gedaan door vrijwilligers. Dit betekent, dat er een aantal mensen, 's avonds na werk of school, zitten te ploeteren om de zaakjes te proberen voor elkaar te krijgen cq houden. Op zich is dat natuurlijk niet erg, maar het is natuurlijk zo dat hoe meer mensen er mee helpen, hoe minder werk het voor ieder betekent, en des te sneller de boel voor elkaar is. Zo is bijvoorbeeld de uitgave van dit tijdschrift al 2 maal vertraagd doordat er te weinig mensen te veel moesten doen. Vandaar mijn HELP geroep.
Heel graag zouden wij hulp krijgen van de volgende mensen:
-Iemand met voldoende tijd, die artikels van papier op ATARI WRITER kan zetten. Een diskdrive is dan wel gewenst.
-Een Penningmeester
-Iemand die grappige kleine pen tekeningen kan maken voor ons blad.
-Een goedkope drukker om ons blad te drukken.
-Iemand die mee kan helpen de post te beantwoorden. (liefst regio Nijmegen).
-Iemand die speciale evenementen kan organiseren (zoals bijvoorbeeld de gebruikersdag in februari.
-Iemand die ervoor kan zorgen dat alle winkels in Nederland van ons afweten.
-Iemand in de regio Amsterdam die meehelpt in de leden administratie.
-En nog veel meer

Verder iedereen die een artikel, listing, tip, grap, geintje, of wat dan ook heeft om in het blad te publiceren: opsturen die handel.

Een ieder die geintereseerd is kan bellen naar 080-448682, of hij/zij kan het schriftelijk doorgeven.

==========

## DISK DIRECTORY VANUIT BASIC.

Indien je een diskdrive hebt, dan zal het je zijn opgevallen dat het in BASIC niet mogelij is om een disk directory te krijgen, waardoor je kunt zien welke bestanden er op de schijf staan. Dit kan

mogelijkheid van het ENTER-statement. Het is namelijk niet nodig dat de gegevens in de ENTER-file een programma vormen. Er hoeven dus geen regelnummers in voor te komen. De diskfile die het directory programma wegzet is dan ook eigenlijk een programma van 1 regel. Deze regel heeft echter geen regelnummer en wordt dus direct uitgevoerd!

VOOR DEZE REGEL ZIE BIJLAGE 1.1

Deze regel doet dus al het werk. Je hebt alleen het onderstaande programma nodig om deze regel als een file op de disk te zetten. Typ dit programma maar in en sla het op met SAVE"D:DIR.BAS". Run het programma nu, doe een BASIC werk-diskette in de diskdrive en druk op een toets. Nu kun je voortaan als je deze diskette in de diskdrive jebt zitten een directory krijgen met ENTER"D.DIR". De directory eindigt altijd met een ERROR-136, maar deze kun je negeren.

VOOR HET PROGRAMMA ZIE BIJLAGE 1.2

Van de redactie: er is nog een andere manier om het zelfde te bereiken. Bijlage 1 programma 3 is een programma dat je op disk zet, en vanuit basic typ je dan:RUN "D:PROGRAMM.AX, en dan krijg je een disk directory. Let echter wel op: DIT PROGRAMMA NIET RUNNEN ALS JE EEN BASIC PROGRAMMA IN HET GEHEUGEN HEBT, WANT DAT RAAK JE DAN KWIJT.

==========

## SAMEN PROGRAMMA'S INTYPEN

Het komt misschien wel eens voor dat je samen met een vriend(in) een listing van een groot BASIC-programma in een tijdschrift ziet staan. Dit programma lijkt jullie heel leuk, maar toch heeft geen van jullie beiden zin om het hele programma in te tikken. Als je vriend(in) nou ook een Atari computer met een programma recorder heeft, dan is er een methode om het werk over de twee computers te verdelen. Deze methode komt echter in de Atari-BASIC manual niet duidelijk naar voren. Daarom leggen wij hem hier uit.

Om te beginnen moet het werk verdeeld worden. Op een eerlijke manier moet je het programma in twee stukken knippen. Hierbij moet je niet vergeten dat een dataregel vaak veel meer werk betekent dan een eenvoudige GOTO regel. Let erop dat jullie niet dezelfde regelnummers gebruiken voor de verschillende delen van het programma.

Nu kan ieder op zijn eigen computer zijn gedeelte intikken. Als je hiermee klaar bent SAVE het programma dan niet op de normale manier met CSAVE, maar doe het op de volgende manier:

1) Als je een printer hebt zet hem dan uit. Geef nu het commando LPRINT. Je krijgt dan een foutmelding op het scherm maar deze moet je negeren.

2) Nu kun je het programma opslaan met het commando LIST"C:". Doe dit voor de zekerheid een paar keer. Doe dit allebei op verschillende cassettebandjes.

3) Nu kunnen we het eigenlijke programma gaan samenstellen. Doe een

cassettebandje met een gedeelte van het programma in de recorder en laad het met ENTER"C:".

4) Als dit klaar is verwissel dan de bandjes en laad op dezelfde wijze het tweede deel van het programma in. De computer zal dan automatisch de twee gedeelten samenvoegen (Mergen) tot een programma. RUN het programma en haal de eventuele fouten er uit.

Nu kun je het programma op de gebruikelijke wijze opslaan. Door de LPRINT en CSAVE commando's achtereenvolgens in te tikken.

Het CSAVE commando maakt efficienter gebruik van het cassettebandje dan een LIST"C:" commando. Dit merk je want alhoewel het programma twee keer zo lang is geworden kost het saven van het hele programma evenveel tijd als het LISTen van de heft.

Probeer deze procedure eerst uit op een klein programma en kijk of het werkt.

Tik de eerste vijf regels van het programma in en zet ze op cassette met behulp van LIST"C:".

Als je dit gedaan hebt tik dan NEW in om het geheugen van de computer leeg te maken. Hierna kun je de rest van het programma intikken. Zet ook dit deel met LIST"C:" op een ander cassettebandje.

Spoel de beide cassettebandjes terug en het werk kan beginnen. Na het commando NEW kan je met ENTER"C:" het eerste gedeelte in de computer laden. Verwissel nu de bandjes en laad ook het tweede gedeelte. Nu kan je het programma listen. Run het hierna ook om er zeker van te zijn dat de twee gedeelen inderdaad tot een geheel zijn samengevoegd.

Laat je dus niet ontmoedigen door grote programma-listingen: door het werk te verdelen kan het gemakkelijker gedaan worden.

N.B. Als je een diskdrive hebt dan kun je de programmadelen op dezelfde manier samenvoegen. De "C:" moet je dan vervangen door filenamen voor je diskette. Van LIST"C:" kun je dan bijvoorbeeld LIST"D:DEEL1.LST" maken. Voor het tweede deel moet je dan natuurlijk een andere naam kiezen.

Paul. L. Veger

==========

FILES

Mensen die al wat programma's ingetikt hebben, hebben waarschijnlijk wel eens gehoord over 'Files'. Files of bestanden worden door programma's gebruikt om bijvoorbeeld gegevens op een diskette op te slaan, of om toetsen van het toetsenbord in te lezen. Het gebruiken van files wordt mogelijk gemaakt door het 'Operating System'. Dit is het programma dat onder andere alle invoer en uitvoer (ook wel I/O genoemd) bestuurt. Dit programma bevindt zich in de ROM van elke Atari computer.

Heel veel mensen vinden 'files' een van de moeilijkste begrippen. Dit komt omdat er in veel tijdschriften over geschreven wordt zonder dat er nader uitgelegd wordt wat files nou precies zijn. Met dit artikel willen we daar wat opheldering in brengen. In het eerste

stuk zullen we op een eenvoudige manier het principe van files uitleggen. In het tweede stuk volgen dan een paar toepassingsprogramma's die de vele mogelijkheden van files laten zien.

WAT ZIJN FILES?

Files worden op grote computersystemen ook wel 'Streams' of 'Data Sets' genoemd. Een 'Stream' is eigenlijk een betere benaming voor een file. Een file is een blok van gegevens. Die gegevens zijn daar geplaatst door de computer via een kanaal waar de gegevens doorheen getransporteerd worden. Je kunt het een beetje vergelijken met een telefoonlijn. De PTT zorgt er voor dat je doorverbonden wordt. Pas als je dat gedaan hebt kun je gegevens transporteren. Je kunt dan om gegevens vragen, of je kunt gegevens geven aan degene aan de andere kant van de lijn.

Het Atari Operating System is te vergelijken met de PTT en een file met een telefoontoestel. Op de Atari heb je 7 "telefoonlijnen" die de verschillende "telefoon toestellen" met elkaar verbinden. Deze kun je allemaal tegelijk in gebruik hebben. Je kunt dan aan de ene toestel informatie vragen, en dat aan een ander toestel weer doorgeven.
Vanuit BASIC kun je dan bijvoorbeeld met INPUT of GET informatie uit een file (telefoonlijn) halen.
Voordat je een file kunt gebruiken moet je hem OPENen. Het OPENen gaat vanuit BASIC met het OPEN-commando. Dit kan er bijvoorbeeld zo uitzien:

```
OPEN #1,4,0,"K:"
```

Dit wordt uitgesproken als 'OPEN file 1 komma 4 komma 0 komma Keyboard'. Het valt al gelijk op dat elk file een nummer heeft. Op de Atari computers zijn de files van 1 tot en met 7 genummerd. Dit nummer kun je bijvoorbeeld gebruiken in een INPUT commando.

```
INPUT #1,A
```

Dit INPUT statement leest de waarde voor de variabele A in uit file 1. Als we nu weer kijken naar het OPEN statement dan zien we dat file 1 geOPENd is naar het Keyboard. De waarde voor A wordt dus ingelezen vanaf het toetsenbord. Dit is op zich niet zoveel bijzonders, want een gewoon INPUT statement haalt de invoer ook van het toetsenbord. Alleen moet je na het invoeren van de variabele bij een gewone INPUT een RETURN geven. Via een file INPUT hoeft dat niet. Het OPEN statement voor file 1 had er echter ook zo uit kunnen zien:

```
OPEN #1,4,0,"D:TESTFILE.DAT"
```

File 1 is dan geOPENd naar de diskfile TESTFILE. Op deze manier kun je dus hetzelfde INPUT-statement gebruiken om gegevens van verschillende plaatsen te halen. Het input statement vraagt aan telefoonlijn nummer 1 wat de waarde van A moet worden.
Het Operating System zorgt dus voor het transport van de gegevens, en BASIC leest ze gewoon in, zonder te weten waar

ze vandaan komen.
We zagen net dat we gegevens van "K" en van "D". kunnen halen, maar er zijn nog meer van dat soort randapparaten (ze heten 'devices'). Zo heb je ook "P:", de Printer, "C:", de cassetterecorder en "E:", het scherm.
Nu stuiten we op een probleem, want naar een printer willen we gegevens sturen, en tot nu toe hebben we alleen maar gegevens ingelezen. Stel dat je bijvoorbeeld via file 2 gegevens naar de Printer wilt sturen. Je moet dan eerst aan het Operating System laten weten dat je file 2 voor output naar de printer wilt gebruiken. Je moet de files dus OPENen. Let er ook op dat er nu een 8 in plaats van een 4 staat. Een 8 betekent dat een file voor output bedoeld is. Een 4 betekent dat een file voor input bedoeld is.
Het OPENen gaat als volgt:

```
OPEN #2,8,0,"P:"
```

Deze file kun je nu gebruiken om gegevens op de printer af te laten drukken.
Het sturen van gegevens via file 2 gaat als volgt:

```
PRINT #2,
"Ik ga via file 2"
```

Als je een printer hebt dan zie je de tekst op papier verschijnen.

## PUT en GET

Tot nu toe hebben we INPUT- en PRINT-statements gebruikt om gegevens in te voeren en te versturen. Er zijn echter nog twee andere statements die dit ook doen. Ze heten respectievelijk GET en PUT. Terwijl je INPUT en PRINT ook zonder file specificatie kunt gebruiken, kan dit met GET en PUT niet. Je moet eerst een file geopend hebben voor dat je ze kunt gebruiken. Deze statements werken met 1 byte tegelijk. Door een keer PUT te doen kan je een toets van het toetsenbord inlezen. Er hoeft dan geen RETURN meer gegeven te worden. Dit gaat bijvoorbeeld zo:

```
PUT #2,ASC("D")
```

Als we file 2 nog eens naar de printer geopend hebben dan verschijnt de letter 'D' op de printer. Bij PUT moet je achter de komma een getal van 1 tot 255 ingeven, ASC("D") is bijvoorbeeld 69.
GET is het tegenovergestelde van PUT.
Bij GET geef je een variabele op, en de ingelezen waarde komt daarin te staan. Bijvoorbeeld:

```
GET #1,LETTER
```

Als we file 1 nog steeds naar het toetsenbord geopend hebben dan verschijnt de ASCII-code van een ingedrukte toets in de variabele LETTER.
PUT en GET lijken op het eerste gezicht veel ingewikkelder in het gebruik dan PRINT en INPUT. In de praktijk ligt het echter vaak anders. We zullen sraks een paar programmatjes zien waarin GET en PUT een nuttige rol vervullen.
Het enige statement wat we nog niet

behandeld hebben is CLOSE. Dit is het eenvoudigste statement. Het is te vergelijken met het ophangen van een telefoon. Als je klaar bent met het transport van gegevens via een file, dan moet je dat aan het Operating System laten weten. Dit doe je door middel van het CLOSE-statement. Stel dat je bijvoorbeeld klaar bent met het printen op de printer van file 2. Dan doe je:

```
CLOSE#2
```

Je ziet het, heel eenvoudig. Je kunt file 2 dan weer voor iets anders gebruiken. Je moet dan natuurlijk eerst weer OPEN doen.
Over OPEN valt nog veel te vertellen, maar dat komt een volgende keer wel. Nu gaan we eerst eens wat toepassingen bekijken.

## TOEPASSINGEN

We zullen eerst een zeer klein programma bekijken dat gebruik maakt van een file om een cijfer van het toetsenbord in te lezen.
Tik het maar in en RUN het.

voor het programma zie bijlage 2.1

De computer vraagt om een cijfer, maar typ voor de grap maar eens een letter in.
Op deze manier kun je dus gegevens van het toetsenbord halen zonder dat je INPUT hoeft te doen! Dit is in allerlei programma's heel goed te gebruiken.

Je ziet dat de ASCII-code van de ingedrukte toets in variabele C zit. Voeg maar eens de volgende regel toe aan het programma:

```
45?"C heeft de waarde: ";C
```

RUN het programma nu nog een paar keer en bekijk wat voor waarden er in de variabele C komen.
Het volgende programma is nog eenvoudiger. Maar je kunt er iets van leren. Het laat namelijk zien hoe je grote letters op het scherm van je Atari kan krijgen.
De Atari computers hebben twee 'grote letter' modes. Dit zijn de grafische modes 1 en 2. Je kan echter met een gewoon PRINT- statement geen letters op het scherm krijgen in deze modes. De oplossing voor het probleem ligt in file 6. Deze file kun je namelijk gebruiken om toch tekst op het scherm te printen! Als je GRAPHICS 1 (of 2) doet dan wordt automatisch file 6 geopend naar het grote-letter-scherm. Type het volgende programma maar eens in:

```
10 GRAPHICS 2
20 ?#6
30 ?#6;"        HALLO"
40 ?#6;"KIJK EENS WAT EEN"
50 ?#6;"    kLeUrEn"
```

Volgende keer zullen we uitleggen hoe je gegevens op cassette en diskette kunt opslaan. Dit is een toepassing van files die heel veel mogelijkheden biedt.

SOFTWARE BIBLIOTHHEEK S.A.G.

Hieronder vindt U de softwarecatalogus van het ogenblik. De kosten per cassette waren f.17,50, maar zoals eerder vermeld hebben wij de prijs terug kunnen brengen tot f.15,- p.c.incl.porto. De leveringstijd kan tot 3 weken zijn.

| Cassette 1: | Cassette 2: | Cassette 3: |
|---|---|---|
| -Air Defence | -Antic Aerobics | -Balloonacy |
| -Bricky | -Bricklayer | -Bruggenbouwer |
| -Close Out | -Crash Dive | -Crash Landing |
| -fig Forth | -Hockey | -Juggler |
| -3D Laddermaze | -Lunar Rescue | -maanlander |
| -MLX | -Myrtle the Turtle | -Mazerider |
| -Shooting Stars | -Ski Run | -Planetary Defence |
| -Vleermuis | -Worm of Bemer | -Time Trail Run |
| -Risky Rescue | -Escape from Epsilon | -Traffic Panic |

Deze programmas zijn vrij van auteursrechten, het is zgn. public domain software. U kunt de cassettes bestellen door het overmaken van het geld op ons bankrekeningno. voorin het blad. Vermeld U wel Uw naam en de cassetteno.(s). Weest U verder gerust. Ons aanbod programma's zullen wij zo snel mogelijk uitbreiden.

Mocht U in het bezit zijn van interessante software, vrij van auteursrechten, en nog niet voorkomend in onze bibliotheek, neem dan contact op met ons.



HELPLIJN

Dit is het nieuwe rooster voor de Help Lijn. Als er ècht niet meer uit komt (en U heeft alles geprobeerd), kijk dan op onderstaand rooster wie er "dienst" heeft. Wilt U a.u.b. de mensen niet bellen als ze geen dienst hebben.

Hier volgen de Telefoon nummers die bij de rroster nummers horen:

| | | |
|---|---|---|
| (1) | H. v/d Berg | 04929-4532 |
| (2) | E. Mareels | 01613-1319 |
| (3) | R. Stapel | 071-766960 |
| (4) | A. Balk | 015-142397 |
| (5) | A. Moll | 02155-15683 |
| (6) | R. Ferwerda | 020-824137 |
| (7) | C. Jansen | 080-448682 |

| | MAAND | DINSD | WOENSD | DONDERD | VRIJD | ZATERD | ZOND |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10:00 | 6 | 7 | 6 | 7 | 6 | 1 | |
| 11:00 | 6 | 7 | 6 | 7 | 6 | 1 | 1 |
| 12:00 | 6 | 7 | 6 | 7 | 6 | 1 | 1,2 |
| 13:00 | 6,5 | 5,4 | 5,4 | 5,4 | 5,4 | 5,7 | 1,2,5 |
| 14:00 | 6,5 | 5,4 | 5,4 | 5,4 | 5,4 | 5,7 | 2,4,5 |
| 15:00 | 6,5 | 5,4 | 5,4 | 5,4 | 5,4 | 5,3 | 2,4,5 |
| 16:00 | 6,5 | 5,4 | 5,4 | 5,4 | 5,4 | 3,5 | 5,4,2 |
| 17:00 | 6,7 | 7,4 | 6,4 | 7,4 | 6,4 | 3,7 | 4,2 |
| 18:00 | 6,7 | 7,4 | 6,4 | 7,4 | 6,4 | 7 | 2,7 |
| 19:00 | 1,2,4,5 | 1,2,4,5 | 2,5,4 | 2,5,4 | 5,4,2 | 3,2,4,5 | 5,2 |
| 20:00 | 1,2,3,4,5 | 5,4,3,2,1 | 5,4,3 | 3,2,5,4 | 4,5,2,3 | 3,4,5 | 5,2 |
| 21:00 | 1,2,3 | 1,2,3 | 2,7 | 2,3 | 3,2 | 2,7 | 2,7 |
| 22:00 | | | | | | | |

```
********************
*                  *
*   D:BIJLAGE1.1   *
*      PAGE 1      *
*                  *
********************
```

```
CLOSE #1:OPEN #1,6,0,'D:*.*:FO
R I=1 TO 9999:GET #1,C:PRINT C
HR$(C);:NEXT I:CLOSE #1
```

```
********************
*                  *
*   D:BIJLAGE1.2   *
*      PAGE 1      *
*                  *
********************
```

```
************************************
00010   REM DOOR P.L. VEGER 5/4/84 *
************************************

00020   OPEN #2,4,0,"K:"
00030   ? "DOE DE GEFORMATEERDE DISKETTE IN"
00040   ? "DE DISKDRIVE EN DRUK OP EEN TOETS"
00050   GET #2,C
00060   OPEN #1,8,0,"D:DIR"
00070   ? #1;"CLOSE#1:";
00080   ? #1;"OPEN#1,6,0,";CHR$(34);"D:*.*";CHR$(34);":";
00090   ? #1;"FOR I=1 TO 999:GET #1,C:? CHR$(C);:NEXT I:";
00100   ? #1;"CLOSE #1"
00110   CLOSE #1
00120   ? "NOG EEN DISKETTE ?";
    :   GET #2,C
    :   ? CHR$(C);
    :   IF CHR$(C)="J" THEN 30
```

```
********************
*                  *
*   D:BIJLAGE1.3   *
*      PAGE 1      *
*                  *
********************
```

```
00010   DIM A$(10)
00020   OPEN #1,6,0,"D:*.*"
00030   TRAP 90
00040   INPUT #1;A$
00050   ? A$
00060   GOTO 40
00090   END
```

```
*******************
*                 *
*   D:BIJLAGE2.1  *
*     PAGE 1      *
*                 *
*******************
```

```
00010   OPEN #1,4,0,"K:"
00020   PRINT "TIK EEN CIJFER IN:";
00030   GET #1,C
00040   PRINT
00050   IF C<40 OR C>58 THEN PRINT "DAT WAS GEEN CIJFER"
    :   GOTO 20
00060   PRINT "HET INGETIKTE CIJFER WAS:";CHR$(C)
00070   CLOSE #1
```

```
*******************
*                 *
*   D:BIJLAGE2.2  *
*     PAGE 1      *
*                 *
*******************
```

```
*******************************
00060   REM TIJDSKLOK (C) SAG *
*******************************

00070   POKE 752,1
00090   ? "DRUK OP TOETS OM TE BEGINNEN,"
00100   ? "EN NOG EENS OM TE STOPPEN"
00110   IF PEEK(764)=255 THEN 110
00120   POKE 19,0
00125   POKE 20,0
00130   POKE 764,255
00140   JIF=256*PEEK(19)+PEEK(20)
00150   MINX=JIF/3600
00160   MIN=INT(MINX)
00170   SEC=(JIF-(MIN*600))/60
00180   POSITION 10,10
00190   MIN=INT(MIN)
    :   SEC=INT(SEC)
00200   PRINT "TIJD = ";MIN;" Min ";SEC;" Sec "
00210   IF PEEK(764)<>255 THEN 240
00220   GOTO 140
00230   GOTO 220
00240   POKE 764,255
00250   POKE 752,0
00260   END
```

AANMELDINGSFORMULIER STICHTING ATARI GEBRUIKERS (S.A.G.)

DATUM ../../....

Achternaam : ................................ Voorletters : ..........

Adres : ................................ Nummer : ..........

Woonplaats : ................................ Postcode : ..... ....

Telefoon : (........) ...................... Geb.Datum : ..........

Beroep : ................................

1) Welke computer-apparatuur heeft U op het ogenblik?:

.......................................................................

2) Bent U lid van een computerclub? Zo ja! Welke?:

................................................... Lidno.: ..........

3) Voor welke doeleinden gebruikt U de computer?:

.......................................................................

4) Waar liggen Uw interesses?:

a) Talen (Basic, Microsoft Basic, Logo, Pascal, Lisp, C, Fortran, Forth, Assembly, Pilot, Basiscode, ...):

.......................................................................

b) Hardware (Zelfbouw, Techniek Randapparatuur, ...):

.......................................................................

c) Software (Programmeren, Uitwisselen copyright vrije software, ...):

.......................................................................

d) Robotics (Motorische besturing via de computer):

.......................................................................

e) Andere:

.......................................................................

---

Heeft U nog op- en/of aanmerkingen of te weinig ruimte, gebruikt U dan gerust de achterkant van het enqueteformulier.

Om lid te worden dient U dit formulier in te vullen en op te sturen naar Postbus 40181, 6504 AD Nijmegen, en ƒ30,= over te maken op rek n° 45.04.28.826 van de Amro te Nijmegen (postgiro 848700).

Stichting Atari Gebruikers
Postbus 40181 - 6504 AD Nijmegen